

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-42816

(P2014-42816A)

(43) 公開日 平成26年3月13日(2014.3.13)

(51) Int.Cl.	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z	2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 4 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2013-156571 (P2013-156571)
 (22) 出願日 平成25年7月29日 (2013.7.29)
 (31) 優先権主張番号 特願2012-169915 (P2012-169915)
 (32) 優先日 平成24年7月31日 (2012.7.31)
 (33) 優先権主張国 日本国 (JP)

(71) 出願人 395018239
 株式会社高尾
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地
 (74) 代理人 100067596
 弁理士 伊藤 求馬
 (72) 発明者 内ヶ島 正規
 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
 Fターム(参考) 2C088 AA51 CA13 CA27
 2C333 AA11 CA26 CA53 CA76 CA77
 EA10 FA05 FA08 FA09 FA19

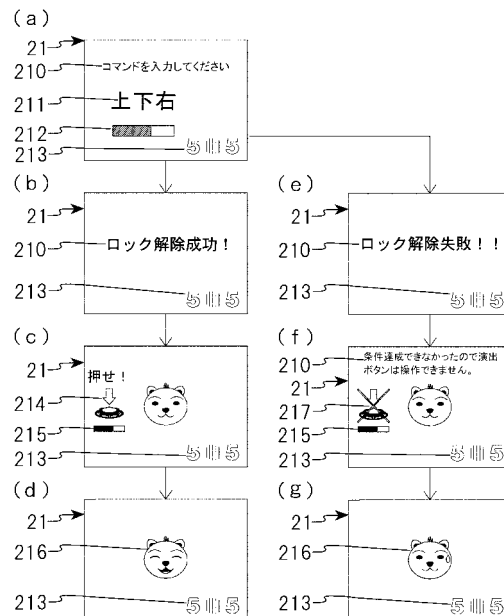
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技者の操作手段の操作への意欲や関心度を高め、もって操作手段を有効に活用し、操作手段の価値を高めることができる弾球遊技機を提供すること。

【解決手段】予め設定された特定の演出表示の所定期間中に操作手段である演出ボタン15が操作されると、大当たりとなるか否かの判定の結果を示唆する示唆演出が行われる弾球遊技機において、演出ボタン15を操作不能にロックせしめるロック手段55と、演出ボタン15が操作不能にロックされること又はロックされていることを報知するロック報知手段と、遊技者の行動により予め設定された所定の条件が満たされることで、演出ボタン15のロックを解除する、又はロックを回避させる解除手段と、前記条件を報知する条件報知手段と、条件が成立したか否かを判定する条件判定手段とを備え、条件が成立しなかった場合には、演出ボタン15を操作不能にロックせしめ、前記示唆演出を行わない構成とする。

【選択図】 図25



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値によって遊技者に有利な大当り遊技を発生させるか否かの当否判定を行う大当り判定手段と、

前記当否判定の結果を特別図柄が確定表示されることによって報知する特別図柄表示装置と、

前記特別図柄の擬似演出を表示する演出図柄表示装置と、

遊技の演出に用いるように遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

予め設定された特定の演出表示の所定期間中に前記操作手段が操作されると、前記演出図柄表示装置に前記大当り判定手段の判定結果を示唆する示唆演出が行われる弾球遊技機において、

10

前記操作手段を操作不能にロックせしめるロック手段と、

前記操作手段が操作不能にロックされること又はロックされていることを報知するロック報知手段と、

遊技に対する遊技者の行動により予め設定された所定の条件が満たされることで、前記ロックされた操作手段のロックを解除する、又は、操作手段のロックを回避させる解除手段と、

前記所定の条件を報知する条件報知手段と、

該報知された条件が成立したか否かを判定する条件判定手段と、を備え、

前記所定の条件が成立しなかった場合には、前記操作手段を操作不能にロックせしめ、該操作手段の操作に起因して実行する前記示唆演出を行わないようにしたことを特徴とする弾球遊技機。

20

【請求項 2】

請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記大当り判定手段よりも先に前記大当り遊技の当否の先読みを行う先読み判定手段を備え、

前記先読みの判定結果に応じて、前記ロック報知手段による報知、前記条件報知手段による報知、前記条件判定手段による判定を、前記特定の演出表示が行われる図柄の変動よりも前の図柄の変動中に行うようにしたことを特徴とする弾球遊技機。

30

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 のいずれかに記載の弾球遊技機において、

遊技者が操作可能な操作手段として、第 1 の操作手段と第 2 の操作手段とを備え、

前記特定の演出表示の所定期間中に前記第 1 の操作手段を操作することにより前記示唆演出を実行するように構成する一方、

前記条件報知手段によって報知する前記所定の条件を複数種類の条件の中から選択する選択手段を設け、

前記複数種類の条件の中に、前記第 2 の操作手段を操作させる条件を含むように構成したことを特徴とする弾球遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 に記載の弾球遊技機において、

40

前記条件報知手段は、前記所定の条件として前記第 2 の操作手段の操作回数が異なる複数種類の条件を一度に報知するようにし、

前記条件判定手段は、前記操作回数が異なる複数種類の条件のうち、何れの条件が達成された場合でも条件が成立したと判定するが、前記操作回数が少ない条件が達成された場合よりも操作回数が多い条件が達成された場合の方が、前記第 1 の操作手段の操作により実行される前記示唆演出により、大当り遊技の当否判定の結果が明確に表示されるように構成したことを特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

50

本発明は弾球遊技機、特に前面に、遊技者が操作可能な操作手段を備え、遊技の演出として前記操作手段を操作させる構成とした弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機であるパチンコ機は、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球が発射され、遊技者は発射ハンドルの回動量を変化させることにより発射威力を変化させ、遊技領域に設けられた入賞口を狙って遊技を行う。

また従来のパチンコ機には、発射された遊技球が始動口へ入球すると遊技者にとって賞球の獲得に有利な遊技状態に移行するか否かの抽選を行なうものがある。即ち、前記始動口への入球に起因して乱数値が抽出され、抽出された乱数値が予め定められた値であった場合には、特別図柄の変動開始後、大当りを示す図柄で確定表示してから大入賞口が開放される大当り遊技を開始するように構成している。尚、特別図柄は遊技領域の隅に小さく表示させ、特別図柄の擬似演出を遊技領域の中央に設けられた演出図柄表示装置にて表示させることで、擬似演出にて遊技者に抽選結果に対しての期待感を与えている。

10

【0003】

またこの種のパチンコ機では、近年、遊技者が操作可能な遊技の演出ボタンを設け、演出ボタンを遊技者が操作することで前記抽選の結果に対しての示唆演出（予告演出）が行われ、特別図柄が停止する前に、抽選に対する遊技者の期待感を高める他、抽選結果そのもの（大当り）を報知するようにしたものがある。このような構成にすることで、遊技者に自分の力で示唆演出を出した（抽選結果をいいものにした）という満足感を与えている。

20

【0004】

従来のパチンコ機の遊技者が操作可能な演出ボタンとして、無用な演出ボタンの操作による、誤作動やボタンの故障を防止するために、演出ボタン（操作手段）をシャッター板の下方に設け、所定の操作許可条件が成立するとシャッター板が開放して操作手段が操作可能になり、操作可能になってから所定時間の経過若しくは操作手段の操作が実行されると操作許可条件が消滅する構成が提案されている（例えば、下記特許文献1参照）。

また従来演出ボタン（操作手段）として、操作部や操作検出部の破損を防止するために、操作手段の操作量を検出し、検出された操作量が所定の条件に達した場合、操作手段を操作不能にする構成が提案されている（下記特許文献2参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2004-188033号公報

【特許文献2】特開2011-229597号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、演出ボタンを有するパチンコ機では、ほとんどの機台で遊技者に演出ボタンを操作させて、抽選結果に対しての示唆演出を行う構成である。また最近では、どんな大当りの当否判定に伴う図柄の変動でも、遊技者に演出ボタンを操作させるように指示し、大当りが期待できない示唆演出ばかりを表示させるようにさせているので、遊技者としては、演出が単調であり、「どうせ、期待できない示唆演出だろ」、「毎回、毎回、鬱陶しい」といった感情を抱くおそれがある。よって、遊技者の演出ボタンを操作することへの意欲が低下している。これでは演出ボタンが活用されず、演出ボタンの価値が低下する。

40

そこで本発明は上記事情に鑑み、演出ボタンなどの操作手段を利用した演出が単調となることを解消して、遊技者の操作手段の操作への意欲や関心度を高め、もって操作手段を有効に活用し、操作手段の価値を高めることができる弾球遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

【課題を解決するための手段】

50

【 0 0 0 7 】

請求項 1 に記載の発明は、始動口への遊技球の入球に起因して抽出した乱数値によって遊技者に有利な大当り遊技を発生させるか否かの当否判定を行う大当り判定手段と、

前記当否判定の結果を特別図柄が確定表示されることによって報知する特別図柄表示装置と、

前記特別図柄の擬似演出を表示する演出図柄表示装置と、

遊技の演出に用いるように遊技者が操作可能な操作手段と、を備え、

予め設定された特定の演出表示の所定期間中に前記操作手段が操作されると、前記演出図柄表示装置に前記大当り判定手段の判定結果を示唆する示唆演出が行われる弾球遊技機において、

10

前記操作手段を操作不能にロックせしめるロック手段と、

前記操作手段が操作不能にロックされること又はロックされていることを報知するロック報知手段と、

遊技に対する遊技者の行動により予め設定された所定の条件が満たされることで、前記ロックされた操作手段のロックを解除する、又は、操作手段のロックを回避させる解除手段と、

前記所定の条件を報知する条件報知手段と、

該報知された条件が成立したか否かを判定する条件判定手段と、を備え、

前記所定の条件が成立しなかった場合には、前記操作手段を操作不能にロックせしめ、該操作手段の操作に起因して実行する前記示唆演出を行わせない構成とする。

20

【 0 0 0 8 】

これによれば、遊技の進行に伴って所定の条件が成立されないと操作手段を操作できない構成にしたので、遊技者は所定の条件を成立させようと努力することになり、その努力の成果によって操作手段が操作できるようになるので、遊技者が演出ボタンなどの操作手段を操作することへ関心度を高めることができ、遊技者の操作意欲を増大させることができる。

尚、操作手段を操作不能にロックするには、操作手段がプッシュ式のボタンであれば押圧操作により下方への移動を阻止して接点同士の接触やセンサによる検知を不可とし、回転式のジョグダイヤル等では回転を阻止するように構成し、遊技者に明らかに操作手段が操作できないと認識させる。

30

また解除手段によりロックの解除又はロックを回避する所定の条件として、「始動口へ 2 個入賞させる」や「いずれかの普通入賞口へ入賞させる」や「遊技球を 10 球発射したら、一旦は発射を止め、その後 5 球発射する」など、その他に遊技者が可及的に行動することでクリアできる条件を設定する。勿論、制限時間を設ける。

ロック報知手段による報知と、条件報知手段による報知を同時に同じ画面に表示する構成としてもよい。

また前記特定の演出表示として前記図柄の変動のリーチ演出とすることが望ましい。

【 0 0 0 9 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の弾球遊技機において、

前記大当り判定手段よりも先に前記大当り遊技の当否の先読みを行う先読み判定手段を備え、

40

前記先読みの判定結果に応じて、前記ロック報知手段による報知、前記条件報知手段による報知、前記条件判定手段による判定を、前記特定の演出表示が行われる図柄の変動よりも前の図柄の変動中に行うように構成する。

【 0 0 1 0 】

これによれば、操作手段がロックされる変動よりも前の変動で、操作手段の操作不能を回避する条件の報知と条件が成立したか否かの判定を行うようにしたので、遊技者は、あわてずに条件成立にむけて努力することができるようになる。

尚、弾球遊技機は始動口への入賞により抽出された乱数を記憶する保留記憶手段が設けられており、先読み判定は、大当り判定手段による判定が行われていない保留記憶（乱数

50

値)の内容を確認し、該確認結果に基づき、当該確認された保留記憶が抽選される前に、大当りの期待が持てるものであることを示す演出を行う。つまり本構成では、先読み判定で、記憶手段に記憶された乱数値が特定の値であった場合には、特定の値よりも前に記憶手段に記憶されている乱数値に対する擬似演出中に、ロック報知手段による報知、条件報知手段による報知、条件判定手段による判定を行い、特定の値に対する擬似演出中にて特定の演出表示を行う構成となる。

【0011】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は2のいずれかに記載の弾球遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段として、第1の操作手段と第2の操作手段とを備え、前記特定の演出表示の所定期間中に前記第1の操作手段を操作することにより前記示唆演出を実行するように構成する一方、

前記条件報知手段によって報知する前記所定の条件を複数種類の条件の中から選択する選択手段を設け、

前記複数種類の条件の中に、前記第2の操作手段を操作させる条件を含むように構成する。

【0012】

これによれば、所定の条件として第2の操作手段を操作させるようにしたので、遊技者の頑張り次第で所定の条件を成立させることができ、遊技者は可及的に条件をクリアしようとする。

尚、第1および第2の操作手段の他、第3の操作手段を設け、第3の操作手段の操作で条件が成立されるように構成してもよい。また第2の操作手段の操作と第3の操作手段の操作を組み合わせ、条件が成立される構成でもよい。

【0013】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の弾球遊技機において、

前記条件報知手段は、前記所定の条件として前記第2の操作手段の操作回数が異なる複数種類の条件を一度に報知するようにし、

前記条件判定手段は、前記操作回数が異なる複数種類の条件のうち、何れの条件が達成された場合でも条件が成立したと判定するが、前記操作回数が少ない条件が達成された場合よりも操作回数が多い条件が達成された場合の方が、前記第1の操作手段の操作により実行される前記示唆演出により、大当り遊技の当否判定の結果が明確に表示されるように構成する。

【0014】

これによれば、遊技の進行状況に応じて、どのような所定の条件を設定するか選ぶことができるので、趣向性が増す。例えば、遊技者がこの変動は当りじゃないかと強く思える変動(遊技の進行状況)であれば、条件の成立が難しい所定の条件を選んだり、あまり当る気がしないと思うような変動であった場合には、条件の成立が簡単な所定の条件を設定することが可能となる。

制限時間内に条件を成立させる操作を行わなければならないので、当然、操作回数が少ない条件よりも操作回数の多い条件の方が、条件を成立させることが難しくなる。

【0015】

尚、請求項1ないし4のいずれかに記載の弾球遊技機において、

前記大当り判定手段の判定結果に基づいて、前記操作手段又は前記第1の操作手段を操作不能にロックするか否かを判定するロック判定手段を設け、

該ロック判定手段によりロックしないと判定した時よりもロックすると判定した時の方が大当りとなる信頼度が高くなるように構成してもよい。

【0016】

これによれば、例えばある特定の演出でロックされた方が大当りとなる信頼度を高く設定するなどすれば、遊技者に「ロックを解除するのは面倒だが、ロックされて欲しい」といった、今までにない新しい感情を遊技者に与えることができる。

尚、信頼度とは、ある特定の演出が行われた時の大当りになる場合の出現率とはずれに

10

20

30

40

50

なる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当りになる場合の出現率の割合を示すものである。このため、大当り信頼度は、全体出現率に対して大当りになる場合の出現率の割合が高いほど高くなる。

【0017】

更に、請求項1ないし4のいずれかに記載の弾球遊技機において、

予め複数種類準備された前記特定の演出表示の中からひとつの演出表示を選択する演出選択手段と、

前記操作手段又は前記第1の操作手段を操作不能にロックするか否かを判定するロック判定手段とを設け、

前記ロック判定手段により前記操作手段又は前記第1の操作手段を操作不能にロックすると判定する確率を、前記演出選択手段により選択された特定の演出表示毎に相違せしめるように構成してもよい。

10

【0018】

これによれば、遊技者に、ある特定の演出表示であれば、操作手段又は第1の操作手段がロックされる確率が高い、あるいは、ロックされる確率が低いというように思わせることができ、遊技の趣向性が向上する。

【0019】

更にまた、請求項1ないし4のいずれかに記載の弾球遊技機において、

前記条件判定手段により条件が成立したと判定しなかった場合には、条件が不成立のために前記操作手段又は前記第1の操作手段がロックされて操作ができないことを報知する操作不能報知手段を設けた構成としてもよい。

20

【0020】

これによれば、遊技者が、故障などと勘違いする恐れもないほか、次回から、所定の条件を達成しようと頑張るようになる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】本発明を適用した弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記弾球遊技機の背面図である。

【図4】前記弾球遊技機の電気ブロック図である。

30

【図5】前記弾球遊技機の前面に設置された演出ボタンの拡大正面図である。

【図6】図5のVI-VI線に沿う位置での前記演出ボタンの断面図である。

【図7】図6に対応して前記演出ボタンの作動状態を示すもので、図7(a)はボタン操作状態を示す断面図、図7(b)はボタンロック状態を示す断面図である。

【図8】前記演出ボタンの操作に関する説明図である。

【図9】前記弾球遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【図10】前記主制御装置で実行される特別図柄の始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図11】前記主制御装置における特別図柄の当否判定処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

40

【図12】前記当否判定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図13】前記当否判定処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図14】前記当否判定処理の制御内容を示す第4のフローチャートである。

【図15】前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第1のフローチャートである。

【図16】前記特別遊技処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図17】前記特別遊技処理の制御内容を示す第3のフローチャートである。

【図18】前記弾球遊技機のサブ制御装置で実行される演出内容決定処理の制御内容を示すフローチャートである。

50

【図 19】前記サブ制御装置で実行される条件選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 20】前記サブ制御装置で実行される操作指示演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 21】前記サブ制御装置で実行される信頼度報知可能演出時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 22】前記サブ制御装置で実行される信頼度報知演出処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 23】前記弾球遊技機の演出図柄表示装置に表示される演出表示の第 1 の表示態様を示す図である。

【図 24】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示と操作指示の関係を示す図である。

【図 25】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示の第 2 の表示態様を示す図である。

【図 26】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示の第 3 の表示態様を示す図である。

【図 27】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示の第 4 の表示態様を示す図である。

【図 28】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示とロック手段の作動状態との関係を示すタイミングチャートである。

【図 29】前記演出図柄表示装置に表示される他の演出表示の表示態様を示す図である。

【図 30】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示と大当り遊技の当否判定との関係を示す図である。

【図 31】前記演出図柄表示装置に表示される演出表示とロック手段の作動状態との関係を示す他のタイミングチャートである。

【図 32】ジョグダイヤルを操作不能にロックせしめるロック手段の作動を説明する概略図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

本発明を適用した実施形態の弾球遊技機たるパチンコ機を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 10 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 10 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 101 を介して、板ガラス 110 が嵌め込まれた前枠(ガラス枠) 11 および図略の内枠が開閉可能に設けてある。尚、これら前枠 11 および前記内枠はシリンダ錠 19 により外枠 10 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 19 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになり、反時計まわりの操作により前枠 11 を開放する。

前枠 11 の板ガラス 110 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2 (図 2) が設けてある。

【0023】

前枠 11 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 112 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また前枠 11 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 113 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けてある。

【0024】

前枠 11 の下半部には上皿 12 と下皿 13 とが一体に形成してある。下皿 13 の右側には発射ハンドル 14 が設けてあり、該発射ハンドル 14 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 12 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 12 には賞球が払い出される。

下皿 13 は上皿 12 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 13 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱(ドル箱)に移すことができる。

【0025】

10

20

30

40

50

本パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット (CR ユニット) 6 0 が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 1 2 の右側に球貸ボタン 1 7 1、精算ボタン 1 7 2 および清算表示装置 1 7 3 が設けてある。

また上皿 1 2 の中央位置には遊技者が操作可能な遊技の演出ボタン 1 5 とジョグダイヤル 1 6 とが設置されている。更に上皿 1 2 の左側でパチンコ機 1 の側端部には遊技者が操作可能な 4 つのプッシュ式押しボタンからなる十字ボタン 1 8 が設けられている。

【 0 0 2 6 】

図 2 は遊技盤 2 を示し、遊技盤 2 には外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、その中央部にセンターケース 2 0 0 が装着されている。

センターケース 2 0 0 は中央に演出図柄表示装置 2 1 (全体の図示は省略) の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 2 0 0 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

【 0 0 2 7 】

センターケース 2 0 0 の左側には普通図柄の作動ゲート (作動口) 2 2 が設置されている。

センターケース 2 0 0 の直下には特別図柄 (以下、単に特図という) の抽選を実行する始動口として、常時入球 (入賞) 可能な第 1 特図始動口 2 3 A と、チューリップ式普通電動役物からなる第 2 特図始動口 2 3 B とが上下位置に設置されている。

該第 2 特図始動口 2 3 B は普通電動役物 (以下、単に普電役物という) の開放時にのみ入球 (入賞) 可能である。普電役物は、遊技球が作動ゲート 2 2 を通過したことに起因して実行される普通図柄 (以下、単に普図という) の抽選で当たりとなると所定時間開放する。

【 0 0 2 8 】

第 2 特図始動口 2 3 B の下方には、開閉板にて開閉される大入賞口 2 4 が配され、盤面最下部にはアウト口 2 0 3 が設けられている。また、第 2 特図始動口 2 3 B の左側位置には複数の普通入賞口 2 5 が配されている。

尚、遊技盤 2 の遊技領域 2 0 には、多数の遊技釘や風車が植設されている。

また遊技盤 2 の右下部の遊技領域 2 0 外には、特図が変動表示される特図表示装置 2 6、普図が変動表示される普図表示装置 2 7、特図の保留記憶が表示される特図保留数表示装置 2 8、普図の保留記憶が表示される普図保留数表示装置 2 9 が配設されている。

【 0 0 2 9 】

図 3 に示すように、パチンコ機 1 の裏側は、前記遊技盤 2 を脱着可能に取付ける内枠 3 0 が収納されている。内枠 3 0 は、前記前枠 1 1 と同様に、一方の側縁 (図 3 の右側) の上下位置が前記外枠 1 0 にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠 3 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方 (上流) から球タンク 3 1、タンクレール 3 2、払出ユニット 3 3 が設けられ、払出ユニット 3 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 2 0 の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク 3 1 からタンクレール 3 2 を介して所定個数の遊技球 (賞球) が払出ユニット 3 3 により払出球流下通路を通り前記上皿 1 2 に払い出される。また、本実施形態では前記賞球を払い出す払出ユニット 3 3 により前記貸出ボタン 1 7 1 の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

また、パチンコ機 1 の裏側には、主制御装置 4 0、払出制御装置 4 1、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

主制御装置 4 0、サブ統合制御装置 4 2、演出図柄制御装置 4 3 は遊技盤 2 に設けられ、払出制御装置 4 1、発射制御装置 4 4、電源基板 4 5 は内枠 3 0 に設けられている。図 3 では発射制御装置 4 4 が描かれていないが、払出制御装置 4 1 の下に設けてある。

【 0 0 3 1 】

また、球タンク 3 1 の右側には、外部接続端子板 3 8 が設けてあり、外部接続端子板 3 8 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

10

20

30

40

50

尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(枠側(外枠10、前枠11、内枠30)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の2種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板38を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

【0032】

図4は本パチンコ機1の電氣的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置40と払出制御装置41を中心に、サブ制御装置としてサブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43を具備する構成である。主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43においては、何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これらの制御装置は何れもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因してROMに搭載しているメインルーチンおよびサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。

発射制御装置44にはCPU、ROM、RAM等が設けられていない。しかしこれに限るわけではなく、発射制御装置44にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

【0033】

主制御装置40は、裏配線中継端子板530および外部接続端子板38を介して遊技施設のホールコンピュータ500と電氣的に接続される。また主制御装置40には、裏配線中継端子板530や遊技盤中継端子板531を介して、前枠(ガラス枠)11および内枠30が開放しているか否か検出するガラス枠開放SW(スイッチ)501、内枠開放SW502、第1特図始動口23Aへの入球を検出する第1始動口SW503、第2特図始動口23Bへの入球を検出する第2始動口SW504、普図始動ゲート22への入球を検出する普通図柄作動SW505、普通入賞口25への入球を検出する左入賞口SW506、大入賞口24への入球を検出するカウントSW507等の検出信号が入力される。

【0034】

また主制御装置40は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号などに基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置41や、演出中継端子板532を介してサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43にコマンドを出力し、図柄表示装置中継端子板533を介して特図表示装置26、特図保留数表示装置28、普通図柄表示装置27および普図保留数表示装置29の表示制御を行なう。

【0035】

主制御装置40は、大入賞口24の開閉駆動する大入賞口ソレノイド508を制御して大入賞口24を開放作動せしめる。また第2特図始動口23Bの電動役物を開閉する普電役物ソレノイド509の作動を制御して第2特図始動口23Bを開閉する。

主制御装置40からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、図柄変動や大当り等の管理用の信号が外部接続端子板38を経てホールコンピュータ500に送られる。

主制御装置40と払出制御装置41とは双方向通信が可能である。

【0036】

払出制御装置41は、裏配線中継端子板530や払出中継端子板534を介して球タンク31が空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出されたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板535を介してCRユニット16と電氣的に接続され、精算表示装置173を介して球貸および精算SW171, 172による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、CRユニット60とデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させ、CRユニット60に挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

【0037】

発射制御装置44は、発射停止SW524、発射ハンドル14に遊技者が接触(操作)していることを検出するタッチSW525等の検出信号が入力される。払出制御装置41

10

20

30

40

50

を介して主制御装置 40 から送られてくるコマンド（タッチ SW 525 の信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドル 14 の回動信号および発射停止 SW 524 の信号に基づいて発射モータ 526 を制御して遊技球を発射および停止させ、タッチランプの点灯を制御する。

【0038】

サブ統合制御装置 42 には、音量調節 SW、演出ボタン 15 の操作を検出する演出ボタン検出 SW 550、ジョグダイヤル 16 の操作を検出する第 1 および第 2 ジョグダイヤル検出 SW 551, 552、十字ボタン 18 の操作を検出する十字ボタン検出 SW 553 などの操作検出信号が入力される。

またサブ統合制御装置 42 は、演出ボタン 15 を操作不能な状態にロックする演出ボタンロックソレノイド 554 と接続されこれを駆動制御可能である。

更にサブ統合制御装置 42 は、主制御装置 40 から送られてくるコマンドに応じて、スピーカ 112 を作動させて音声を出力することや、各種 LED や各種ランプ 113 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 43 へキャラクタなどを表示する擬似演出や特図の擬似図柄の表示態様のコマンドを送信する。

【0039】

演出図柄制御装置 43 は、LCD パネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置 21 を構成している。演出図柄制御装置 43 は、サブ統合制御装置 42 から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置 21 の LCD パネルの表示を制御する。

【0040】

図 5、図 6 に示すように、演出ボタン 15 およびジョグダイヤル 16 は共通のベース部 B に組付けられており、円形押しボタン式の演出ボタン 15 の外周を囲むように環状のジョグダイヤル 16 が設けられている。

図 6 および図 7 (a) に示すように、演出ボタン 15 は、通常、バネ部材の付勢により上方へ持ち上げられており、ボタンリフレクタの中央下端部 151 が、その直下位置に設けられた演出ボタン基板上的前記演出ボタン検出 SW 550 から離間している。そして遊技者が演出ボタン 15 を押圧操作してこれを押し下げると、ボタンリフレクタの中央下端部 151 が演出ボタン検出 SW 550 と接触して該検出 SW 550 によりボタン操作が検出される。

【0041】

図 6 ないし図 7 (b) に示すように、演出ボタン 15 にはそのボタン操作を阻止するとロック部材 555 が設けられている。ロック部材 555 は、ボタン操作により上下動するボタンリフレクタの外周下端部 152 の外側に配置され、前記演出ボタンロックソレノイド 554 の駆動により進退可能に設けられている。ロック部材 555 は通常、ボタンリフレクタの外周下端部 152 の外側に位置し、前記ボタン操作を許容する。そして前記ソレノイド 553 の駆動により前進してボタンリフレクタの外周下端部 152 の下方進入し、外周下端部 152 に当接してボタン 15 の下降を妨げ、ボタン操作を阻止する。

【0042】

前記ベース部 B 内部の演出ボタン 15 およびジョグダイヤル 16 の直下位置には、図 8 (a) に示す演出ボタン基板 B1 が設けられている。演出ボタン基板 B1 には、前記演出ボタン検出 SW 550 と、ジョグダイヤル 16 の回転を検出するための前記第 1 および第 2 の 2 個のジョグダイヤル検出 SW 551, 552 が実装されている。演出ボタン 15 が押されていない状態（通常状態）では、前記演出ボタン検出 SW 550 はハイレベル（Hi）、演出ボタン 15 が押されると、前記検出 SW 550 はロウレベル（Lo）を出力するように構成されている（図 8 (b)）。

【0043】

前記ジョグダイヤル検出 SW 551, 552 はフォトリフレクタで、図示しない対向面に円形に配置された 12 枚のリフレクタにて光が反射されるか否かを検出することにより、それぞれ Hi または Lo を出力するように構成されている。ジョグダイヤル 16 が回転されていない状態では前記検出 SW 551, 552 は共に Hi または共に Lo を出力する

10

20

30

40

50

。出力がどちらになるかは、ジョグダイヤル16の回転角度による。ジョグダイヤル16は前記のようにリフレクタが12枚配置されているため、15度の分解能で回転角度を検出可能にされており、例えば前記検出SW551, 552の各出力が共にHi(以下、Hi-Hiと記す)だった場合、ジョグダイヤル16を左右いずれかの方向に15度回転させると、前記検出SW551, 552の出力がLo-Loとなる。つまりジョグダイヤル16の停止位置では、前記検出SW551, 552の出力はHi-HiまたはLo-Loとなる(図8(c))。

【0044】

ここで仮に前記検出SW551, 552の出力がHi-Hiであったとし、ここから、ジョグダイヤル16が時計回り(右回り)に回転されると、前記検出SW551, 552の出力がHi-Hi Hi-Lo Lo-Lo Lo-Hi・・・と変化していく。

10

ジョグダイヤル16が逆方向に回転されると、前記検出SW551, 552の出力がHi-Hi Lo-Hi Lo-Lo Hi-Lo・・・と変化していく。つまり、前記検出SW551, 552の出力が、これらのいずれのパターンで変化したかを検出することにより、ジョグダイヤル16が左右いずれの方向に回転されたかを知ることができ、Hi-HiまたはLo-Loが何回発現したかにより、ジョグダイヤル16が何度回転されたかを検出することが可能に構成されている。

【0045】

本パチンコ機1は、始動ゲート22への入球に起因して普図の当否抽選を行い、普図表示装置27の図柄変動を開始する。前記抽選結果が当りであれば、表示装置27に普図の当り図柄を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより第2特図始動口23Bへの入賞が可能となる。

20

第1又は第2特図始動口23A, 23Bへの入賞があると、これに起因して乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて特図の当否判定を行い、特図表示装置26、および演出図柄表示装置21の図柄変動を開始する。抽選結果が大当りであれば、各表示装置21, 26に大当り図柄を確定表示して大入賞口24の開放を伴う大当り遊技(特別遊技)を実行する構成である。また大当り遊技終了後に、大当りとなった特図に応じて、特図の当選確率が高確率に変更される確変遊技状態や、特図の変動時間を短縮するとともに特図変動の発生に有利な時短遊技状態へと移行可能である。

【0046】

30

またパチンコ機1は、特図の変動が当否判定時に、予め設定されたリーチ演出などの特定の演出表示が開始された場合、演出ボタンを遊技者が操作することで前記判定の結果に対しての示唆演出(予告演出)を行なう構成であるが、敢えて演出ボタンの操作を不能にロックし、ロックを解除するには所定の条件をクリアしなければいけない構成にすることで、演出ボタン操作への意欲(関心度)を高め、大当り発生への遊技者の期待感を高める演出を行なう。

【0047】

以下、パチンコ機1の遊技に関する作動の詳細を、特許請求の範囲に記載の本発明に関わり深い主制御装置40で実行されるプログラムおよびサブ統合制御装置42で実行されるプログラムに基づいて説明する。

40

図9は主制御装置40で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理(S100~S110, S115)と残余処理(S111)とで構成され、2ms又は4ms周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する(S100)。この判断はRAMの特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断(S100: no)なら初期設定(S115)を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環としてRAMに書き込まれる。

【0048】

正常割り込みなら(S100: yes)、初期値乱数更新処理(S101)、特図の当否判定用の乱数値である大当り決定用乱数の更新処理(S102)、特図の大当り図柄決

50

定用乱数の更新処理（S103）、普図の当り判定用乱数の更新処理（S104）、特図のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理（S105）、特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数の更新処理（S106）、入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）、各出力処理（S109）、不正監視処理（S110）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S111）をループ処理する。

【0049】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）および各出力処理（S109）の一部のサブルーチンについて説明する。

図10に示す「始動入賞確認処理」は前記入賞確認処理（S107）のサブルーチンで、第1および第2特図始動口23A、23Bへの入球があれば（S200：yes）、入球に対応する特図の保留記憶が満杯か確認する（S201）。本実施形態における記憶可能な保留記憶数は第1特図、第2特図いずれも4個である。

10

【0050】

保留記憶が満杯でなければ（S201：no）、S202の抽出乱数保留記憶処理において、前記入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する。またこの処理では、特図保留数表示装置28の点灯数を増加させると共にサブ統合制御装置42に現在の保留記憶数を送信する。

【0051】

続くS203の処理では、前記保留記憶に関して後述する大当りの当否判定処理よりも先に大当りとなる可能性ある記憶があるか否か（当否判定）の先読みを行う先読み判定処理を実行する。またこの処理では、サブ統合制御装置42に前記先読み判定の結果を送信する。

20

【0052】

図11ないし図14は主制御装置40で実行される特図の「当否判定処理」のフローチャートを示す。「当否判定処理」では先ず、大入賞口24を開放させるための特別電動役物が作動中か確認し、作動していなければ（S300：no）、特図が変動中か確認し、変動中でなければ（S301：no）、特図の確定図柄が表示されているか確認する（S302）。尚、特別電動役物が作動中（S300：yes）であれば「特別遊技処理」に移行する。

30

【0053】

S302の処理で確定図柄が表示中でなければ（S302：no）、図12に示すように、特図の保留記憶があるか確認する（S310）。保留記憶がなければ（S310：no）、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば（S310：yes）、記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う（S311）。該シフト処理により特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

【0054】

次にS312の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が前記確変遊技状態であるか確認する（確変フラグが「1」であれば確変中）。確変中であれば（S312：yes）、確変時の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う（S313）。

40

確変中でなければ（S312：no）、通常確率（低確率）の当否判定用テーブルと前記大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う（S314）。

【0055】

続くS315の処理では、S313又はS314の処理の当否判定が大当りか否かの確認を行う。

大当りであれば（S315：yes）、S316の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

S317の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に

50

基づいて、特図表示装置 2 6 に表示される特図の大当り用の変動時間などといった変動パターンを決定する。

【 0 0 5 6 】

変動パターンの決定後、S 3 1 8 で大当り設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当り図柄に基づき、大当り遊技の開放パターンの設定を行う。例えば演出図柄表示装置 2 1 で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定、および大入賞口 2 4 の開放態様の設定がなされる。更に大当り遊技終了後の特典遊技状態として確変と時短が付与されるか否かの設定、確変の継続期間を制限する確変カウンタの設定、時短の継続期間を制限する時短カウンタ設定等の処理がなされる。

尚、実質的に確変および時短の付与、確変カウンタおよび時短カウンタの設定は「特別遊技処理」で設定され、ここでの処理は仮設定がなされる。

10

【 0 0 5 7 】

前記 S 3 1 5 の処理において、大当りでなくハズレであれば (S 3 1 5 : n o)、S 3 1 9 の処理において、特図表示装置 2 6 に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定する。続くハズレ設定処理 (S 3 2 0) では、遊技状態が確変、時短であれば、これらの継続期間をカウントする前記確変カウンタおよび時短カウンタを減算する。

【 0 0 5 8 】

前記 S 3 1 8 又は S 3 2 0 の各設定処理の後、S 3 2 1 の処理では、特図表示装置 2 6 の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには特図の変動パターン、特図の当否判定の判定 (抽選) 結果などが含まれる。

20

【 0 0 5 9 】

図 1 1 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは (S 3 0 1 : y e s)、図 1 3 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると (S 3 3 0 : y e s)、確定図柄表示処理 (S 3 3 1) において、特図表示装置 2 6 の特図の変動表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 へ擬似図柄の変動表示および演出表示を終了させるように図柄確定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 6 0 】

図 1 0 の S 3 0 2 の処理で特図の確定図柄を表示中であれば (S 3 0 2 : y e s)、図 1 4 の S 3 4 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ (S 3 4 0 : n o)、「特別遊技処理」へ移行する。

30

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると (S 3 4 0 : y e s)、確定図柄表示終了の処理 (S 3 4 1) により特図表示装置 2 6 の特図の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 6 1 】

続いて特図の図柄が大当りになる組合せであるか確認し (S 3 4 2)、大当りになる組合せであったときは (S 3 4 2 : y e s)、確変フラグが「 1 」であれば (S 3 4 3 : y e s)、確変フラグに「 0 」をセットする (S 3 4 4)。次に、時短フラグが「 1 」であれば (S 3 4 5 : y e s)、時短フラグに「 0 」をセットする (S 3 4 6)。これらの処理により大当り遊技 (特別遊技) 中での遊技状態を通常状態にリセットする。

40

【 0 0 6 2 】

S 3 4 7 の処理では条件装置の作動を開始させ、S 3 4 8 の処理では役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

そして大当り開始演出処理 (S 3 4 9) によりサブ統合制御装置 4 2 へ大当り演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 6 3 】

S 3 4 2 の処理で、大当りになる組合せでなければ (S 3 4 2 : n o)、確変フラグが

50

「1」であるか確認し(S350)、確変フラグが「1」であり(S350:yes)、確変カウンタ(回数)が「0」であれば(S351:yes)、確変フラグを「0」にセットする(S352)。

続く処理で時短フラグが「1」であり(S353:yes)、時短カウンタ(回数)が「0」であれば(S354:yes)、時短フラグを「0」にセットする(S355)。

続くS356の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、サブ統合制御装置42へ送信する。その後、「特別遊技処理」に移行する。

【0064】

図15に示すように、「特別遊技処理」は、先ず、役物連続作動装置が作動中か確認し(S400)、作動中であれば(S400:yes)、S401の処理で大入賞口25が開放中か確認する。

S401の処理で大入賞口が開放中でなければ(S401:no)、インターバル中か確認し(S402)、インターバル中でなければ(S402:no)、大当り終了演出中か確認し(S403)、大当り終了演出中でなければ(S403:no)、大当り開始演出時間が経過したか確認し(S404)、大当り開始演出時間が経過していれば(S404:yes)、S405の大入賞口開放処理で大入賞口25を開放してリターンする。

【0065】

前記S401の処理で大入賞口開放中であれば(S401:yes)、図16に示すように、大入賞口25に規定入賞数(9個)の入賞があったか否かの確認(S410)、又は大入賞口25の開放時間が終了したか否かを確認して(S411)、いずれか確認できれば大入賞口25を閉鎖し(S412)、大当りインターバル処理を実行して(S413)、リターンする。大当りインターバル処理では、サブ統合制御装置42へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

【0066】

図15の前記S402の処理でインターバル中であれば(S402:yes)、図16のS414の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば(S414:yes)、最終ラウンドかどうか確認し(S415)、最終ラウンドであれば、(S415:yes)、大当り終了演出の処理(S416)を実行し、この処理でサブ統合制御装置42に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

一方、最終ラウンドでなければ(S415:no)、大入賞口25の開放処理(S417)を実行してリターンする。

【0067】

図15のS403の処理で大当り終了演出中であれば(S403:yes)、図17に示すように、大当り終了演出時間の終了時間が経過したか確認し(S420)、経過していれば(S420:yes)、役物連続作動装置の作動を停止する処理(S421)を実行し、条件装置の作動を停止する処理(S422)を実行する。

【0068】

続く、S423~S428の処理では図11の前記大当り設定処理(S318)で設定された設定内容を参照し、大当り遊技後の遊技状態を設定する。即ちS423において、大当り遊技終了後に確変遊技に移行されるか確認し、移行される場合(S423:yes)は、確変回数設定処理(S424)および確変フラグに「1」をセットする処理(S425)を行う。またS426において、大当り遊技終了後に時短遊技に移行されるか確認し、移行される場合(S426:yes)は、時短回数設定処理(S427)および時短フラグに「1」をセットする処理(S428)を行う。

【0069】

その後、サブ統合制御装置42へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに(S429)、状態指定コマンドとして確変遊技状態、時短遊技状態へ移行するか否かの情報をサブ統合制御装置42等へ送信する(S430)。その後リターンする。

【0070】

10

20

30

40

50

続いてサブ統合制御装置 4 2 で実行される本発明に関わりの深いプログラム処理について説明する。

図 1 8 に示す「演出内容決定処理」は、演出図柄表示装置 2 1 の演出内容の決定、演出ボタン 1 5 やジョグダイヤル 1 6、十字ボタン 1 8 などの操作手段を用いる特定の演出を行なうか否か、更に操作手段を用いる特定の演出の内容などの決定を行う。

この処理では先ず S 5 0 0 の処理において、主制御装置 4 0 より前記「当否判定処理」の S 3 2 1 の処理（図 1 2）で発信された特図変動開始コマンド（変動コマンド）を受信したか否かの確認を行う。コマンドの受信が確認できれば（S 5 0 0 : y e s）、特図の当否判定の結果が大当りか否かを確認し（S 5 0 1）、大当りであれば（S 5 0 1 : y e s）、S 5 0 2 の大当り時演出決定処理において大当り時の演出内容を決定し、大当りでなければ（S 5 0 1 : n o）、S 5 0 3 のハズレ時演出決定処理においてハズレ時の演出内容を決定する。

10

【0071】

前記大当り時演出決定処理（S 5 0 2）或いはハズレ時演出決定処理（S 5 0 3）では、前記「当否判定処理」で決定された特図の大当り図柄又はハズレ図柄と特図の変動時間（変動パターン）などによって演出内容が決定され、更に変動パターンに応じてリーチ演出などの特定の演出を行なうか否か、特定の演出を行なう場合には前記操作手段を演出に利用するか否か、その場合の演出手段の操作の指示内容等が決定される。尚、特定の演出として、大当りとなるリーチ演出、ハズレとなるリーチ演出時に操作手段を用いた演出を行なうように決定される。該演出の内容としては、演出ボタン 1 5 が操作不能にロックされ、該ロックを解除するために十字ボタン 1 8 を操作させる指示を行い、該指示通りに十字ボタン 1 8 が操作されることを条件（ロック解除条件）に、演出ボタン 1 5 のロックを解除して、演出ボタン 1 5 の操作によりリーチから大当りとなるか否かの当否判定の結果の示唆演出（即ち、リーチの信頼度の示唆演出）を行なう。

20

S 5 0 2 の処理又は S 5 0 3 の処理の後、S 5 0 4 の変動開始処理において、演出図柄制御装置 4 3 を介して演出図柄表示装置 2 1 にて特図の変動ともに演出表示を開始させる。

【0072】

図 1 9 に示す「条件選択処理」は、前記特定の演出時に、演出ボタン 1 5 を操作不能にロックする処理、および該ロックを解除するための解除条件の選択処理を行う。この処理では、先ず S 6 0 0 の処理において演出図柄表示装置 2 1 に前記条件の選択する選択画面（解除条件の選択表示）を表示中であるか確認する。

30

【0073】

この場合、図 2 3（a）に示す演出図柄表示装置 2 1 の表示画面の条件操作表示 2 1 1 のように、前記解除条件の選択表示として、複数の条件操作、即ち十字ボタン 1 8 を操作させる複数の操作指示を表示し、これらの中から一つの条件を遊技者に選択させる。

複数の条件は、操作回数の少ない条件から多い条件へと三段階（操作回数 3 回、4 回、5 回）の条件が設けてある。これらの条件の相違点は、条件を達成して演出ボタン 1 5 を操作した後の前記当否判定の示唆演出の内容が異なる。例えば、操作回数 3 回の条件達成後の示唆演出では前記示唆演出をキャラクタ（キャラ）の表情で示す簡単な演出であり、操作回数の多い条件を達成するほど、前記示唆をセリフで表したり信頼度（数字）で表して示唆を明確にする構成としてある。このように遊技者は望む示唆演出を目指して条件を選択する。

40

【0074】

尚、前記三段階の条件では、図 2 4 に示すように、各段階に応じて複数の操作指示が設定してある。例えば、操作回数 3 回で示唆演出にキャラクタを使用する条件では「右 左右」や「上 下 右」など、操作回数 4 回で示唆にセリフを使用する条件では「右 左上 下」や「右 左右 下」など、操作回数 5 回で示唆に数値を使用する条件では「上 下 上 下 右」や「下 左上 右 左」などを設ける。

そして、演出図柄表示装置 2 1 へ前記条件操作表示 2 1 1 を表示する際に、各段階から

50

それぞれ一つずつの条件を選ぶ。

【 0 0 7 5 】

図 19 に戻って、S 6 0 1 の処理では演出ボタン 1 5 をロックするためのロックフラグが「 0 」であるか確認し、フラグが「 0 」であれば (S 6 0 1 : y e s)、演出ボタン 1 5 のロック処理を行う (S 6 0 2)。この処理では前記演出ボタンロックソレノイド 5 5 4 を駆動して前記ロック部材 5 5 5 を前記ボタンフランジの外周下端部 1 5 2 の下へ進出せしめて、演出ボタン 1 5 の押圧操作 (押下げ) を不能とする。

【 0 0 7 6 】

続いて前記ロックフラグに「 1 」をセットする (S 6 0 3)。

次に S 6 0 4 の処理において、演出図柄表示装置 2 1 に演出ボタン 1 5 が操作不能にロックされたことを表示する (図 2 3 (a) (b) のテロップ表示 2 1 0 を参照)。

また S 6 0 5 の処理において、遊技者が前記条件を選択する制限時間を設定し、カウントを開始する (図 2 3 (a) の制限時間表示 2 1 2 を参照)。

尚、条件選択表示が行われてから、演出ボタン 1 5 がロックされたことを報知する制御構成となっているが、ほんの僅か時間で、これらの処理が行われるため、遊技者には、選択条件の表示とボタンがロックされたことの報知が同じタイミングで行われたように思える。

実際に、条件選択表示とボタンがロックされたことの報知を同時に行う構成にしてもよい。

【 0 0 7 7 】

続く S 6 0 6 の処理では、前記条件を選択するために遊技者が十字ボタン 1 8 の操作を行なったか否かを確認する。操作があれば (S 6 0 6 : y e s)、選択条件移動処理を行い (S 6 0 7)、演出図柄表示装置 2 1 において選択条件を指す矢印表示を移動する (図 2 3 (a) (b) の符号 2 1 1 の矢印を参照)。

【 0 0 7 8 】

前記 S 6 0 6 の処理において操作がなければ (S 6 0 6 : n o)、前記制限時間が経過したか確認し (S 6 0 8)、経過していれば (S 6 0 8 : y e s)、S 6 0 9 の処理において前記条件を決定する (図 2 3 (b) を参照。尚、図 2 3 において、符号 2 1 3 は前記特図に対応する三桁の擬似図柄のリーチ表示を示す)。条件決定は前記制限時間のタイムアップ時に前記矢印が示す条件に決定される。また、S 6 0 9 の処理において、前記決定された条件に対応する操作指示を、演出図柄制御装置 4 3 を介して演出図柄表示装置 2 1 に表示せしめる。

【 0 0 7 9 】

図 2 0 に示す「操作指示演出処理」は、先ず S 7 0 0 の処理で、演出図柄表示装置 2 1 において前記操作指示が演出表示中であるか確認する。表示中であれば、前記条件の達成を目指して前記操作指示に応じた遊技者による十字ボタン 1 8 の操作がなされた否かを確認する (S 7 0 1)。操作があれば (S 7 0 1 : y e s)、該操作が指示通りであるか確認し (S 7 0 2)、指示通りであれば (S 7 0 2 : y e s)、操作が完了したか確認する (S 7 0 3)。この場合、S 7 0 2 の処理では条件の操作回数が 3 回であれば、操作回数ごとに操作の確認を行い、S 7 0 3 の処理では 3 回の操作の全てが完了した確認する。

【 0 0 8 0 】

前記 S 7 0 3 の処理において操作完了でなければ (S 7 0 3 : n o)、指示内容更新処理を行う (S 7 0 4)。例えば、操作指示が「上 下 右」表示であり、前記 S 7 0 3 の処理で「上」の操作が確認された後、S 7 0 4 の処理で操作指示が「下 右」に更新される。

【 0 0 8 1 】

前記 S 7 0 3 の処理において操作完了であれば (S 7 0 3 : y e s)、S 7 0 5 のロック解除処理において、演出ボタン 1 5 の操作不能状態でのロックを解除する。この場合、前記ロック部材 5 5 5 を前記ソレノイド 5 5 4 により後退させて、演出ボタン 1 5 の押圧操作を可能とする。

10

20

30

40

50

そしてS706の処理において、演出図柄制御装置43を介して演出図柄表示装置21に、前記条件を達成することができ、演出ボタン15のロック解除が成功したことを表示せしめる。また前記ロックフラグを「0」にリセットする(S707)。

【0082】

前記S701の処理において十字ボタン18の操作がなく(S701: no)、かつ前記条件を達成することが可能な制限時間が終了している(S708: yes)場合、又は前記S702の処理において操作が指示通りでない(S702: no)場合は、S709の処理において、演出図柄制御装置43を介して演出図柄表示装置21に、前記条件を達成することができず、演出ボタン15のロック解除がなされないことを表示せしめる。

【0083】

図21に示す「信頼度報知可能演出時処理」は、先ずS800の処理において、前記条件が達成されたか否かの判定処理(前記操作指示演出処理)が終了して、信頼度報知可能演出が開始されたか否かを確認する。前記演出開始が確認できれば(S800: yes)、前記ロックフラグを見て前記条件が達成されていないか確認する(S801)。即ちロックフラグが「1」で、条件が達成されていない場合は(S801: yes)、続くS802の理由報知処理において、前記条件が達成されておらず、演出ボタン15の操作が不能であり、当否判定の示唆を行なう信頼度の表示演出はなされないことを、演出図柄制御装置43を介して演出図柄表示装置21に表示せしめる。

【0084】

続くS803の処理では、前記S801において前記条件が達成されている、いないに関わらず、演出ボタン15の前記検出SW550を有効にする。そしてS804の処理において、演出ボタン15を操作させるように操作指示を出す演出を開始し、演出図柄制御装置43を介して演出図柄表示装置21に前記演出ボタン15の操作指示を表示せしめる。

このように、前記条件が達成されている、いないに関わらず、演出ボタン15の検出SW550を有効にされるが、前記条件が達成されていなければ演出ボタン15の押圧操作ができず前記検出SWを作動させることができない。よって前記当否判定の示唆を行なう信頼度は表示されない。

尚、前記条件が達成されていなければ、前記S804の前記操作指示表示において操作ができないことを表示する。

【0085】

図22に示す「信頼度報知演出処理」は、先ずS900の処理において、前記演出ボタン15の操作指示が演出表示中であるか確認し、表示中であれば(S900: yes)、演出ボタン15の操作が有効な有効期間であるか確認し(S901)、有効期間であれば(S901: yes)、演出ボタン15が操作されたか否か確認する(S902)。

演出ボタン15の操作が確認できれば(S902: yes)、続くS903の処理において、演出図柄制御装置43を介して演出図柄表示装置21に前記当否判定の示唆を行なう信頼度を報知させる。この場合表示される信頼度は、遊技者が選択した条件によって、前記キャラクタ、又は前記セリフ、又は数値で示される。その後、前記有効期間を終了する(S904)。

【0086】

前記S902の処理において、前記演出ボタン15が操作不能にロックされた状態を含み、演出ボタン15の操作が確認できなければ(S902: no)、前記有効期間が終了したか確認し(S905)、期間終了を確認すると(S905: yes)、S906の信頼度非報知処理において前記信頼度が表示されないこと示す演出が行われる。

続くS907の処理において、前記ロックフラグが「1」であるか確認し、「1」であれば(S907: yes)、前記演出ボタンロックソレノイド554により前記ロック部材555を後退させて演出ボタン15のロックを解除する(S908)。そしてロックフラグを「0」にリセットする(S909)。

【0087】

10

20

30

40

50

図 2 5 は、前記解除条件として前記キャラクタに関する条件が遊技者により選択された後に、前記操作指示の演出（図 2 0 の S 7 0 0 の処理を参照）から信頼度の報知処理又は非報知処理（図 2 2 の S 9 0 3 の信頼度報知処理、又は S 9 0 6 の信頼度非報知処理を参照）に関する一連の表示態様を示す。

前記操作指示の演出の開始では、図 2 5（a）に示すように、演出表示装置 2 1 の表示画面に、選択された「上下右」の操作表示 2 1 1 と、十字ボタン 1 8 により前記操作表示 2 1 1 通りの操作を要求するテロップ表示 2 1 0、十字ボタン 1 8 を操作可能な制限時間表示 2 1 2、および前記特図に対応する三桁の擬似図柄のリーチ表示 2 1 3 を表示する。

【 0 0 8 8 】

遊技者により十字ボタン 1 8 が指示通りに操作され、前記解除条件が達成されて演出ボタン 1 5 のロックが解除されると、図 2 5（b）に示すように、演出表示装置 2 1 の表示画面に、ロック解除が成功したことを示すテロップ表示 2 1 0 を表示する（図 2 0 の S 7 0 6 のロック解除成功表示処理を参照）。

続いて、図 2 5（c）に示すように、演出ボタン 1 5 の操作を指示するボタン操作表示 2 1 4 と、演出ボタン 1 5 の操作が有効な有効期間を示す有効期間表示 2 1 5 を表示する（図 2 1 の S 8 0 4 の演出ボタン操作指示演出開始処理を参照）。

【 0 0 8 9 】

そして前記有効期間内に演出ボタン 1 5 が操作される（押される）と、図 2 5（d）に示すように、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否かを、キャラクタの表情により示唆するキャラクタ表示 2 1 6 を行う（図 2 2 の S 9 0 3 の信頼度報知処理を参照）。この場合、キャラクタの表情として、泣き顔、普通顔、笑顔（図例）など複数の種類（3 種類）の表情を設け、順に大当たりの可能性が高くなることを示す。

【 0 0 9 0 】

一方、前記操作指示の演出の開始（図 2 5（a））で、十字ボタン 1 8 が指示通りに操作されずに前記解除条件が達成されなければ、図 2 5（e）に示すように、ロック解除が失敗したことを示すテロップ表示 2 1 0 を表示する（図 2 0 の S 7 0 9 のロック解除失敗表示処理を参照）。

続いて、図 2 5（f）に示すように、解除条件が達成されず演出ボタンが操作不能であることを示すテロップ表示 2 1 0 と、演出ボタン 1 5 が操作不可であることを示すボタン操作不可表示 2 1 7 と、演出ボタン 1 5 の操作が有効な有効期間を示す有効期間表示 2 1 5 を表示する（図 2 1 の S 8 0 2 の理由報知処理を参照）。

尚、図 2 5（f）に示すように、演出ボタン 1 5 がロックされても有効期間は発生するので、図 2 5（c）と同様、有効期間表示 2 1 5 は時間経過とともに変化していく。

【 0 0 9 1 】

そして前記有効期間が終了すると、図 2 5（g）に示すように、冷や汗顔のキャラクタ表示 2 1 6 を行ない、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否かを示唆していないことを示す（図 2 2 の S 9 0 6 の信頼度非報知処理を参照）。

また、図 2 5（c）で演出ボタンが押されなかったら、図 2 5（g）と同様の表示を行うようにしてもよいし、演出ボタン 1 5 の操作を指示するボタン操作表示 2 1 4 と、演出ボタン 1 5 の有効期間表示 2 1 5 とが消え、キャラクタ 2 1 6 がそのまま残っている表示を行うようにしてもよい。

【 0 0 9 2 】

図 2 6 は、前記解除条件として前記セリフに関する条件が選択された場合の前記操作指示の演出から前記信頼度の報知処理又は非報知処理に関する一連の表示態様を示す。本表示態様の基本的な表示構成は前記図 2 5 に示す表示態様とほぼ同じで、相違点を中心に説明する。

図 2 6（a）に示すように、前記操作指示の演出の開始では、演出表示装置 2 1 の表示画面の中央に、選択された操作表示 2 1 1 として「右左右下」の操作指示が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 3 】

図 2 6 (b)、(c) に示す前記 S 7 0 6 のロック解除成功表示処理に対応する表示、および前記 S 8 0 4 の演出ボタン操作指示演出開始処理に対応する表示は、前記キャラクタに関する条件選択時の表示態様と同様で、これらの説明を省略する。

【 0 0 9 4 】

そして、ロック解除が成功し、有効期間内に演出ボタン 1 5 が操作される（押される）と、図 2 6 (d) に示すように、前記 S 9 0 3 の信頼度報知処理に対応する表示において、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否かを、キャラクタのセリフにより示唆するセリフ表示 2 1 8 がなされる。この場合、キャラクタのセリフとして、さむい、普通、熱い（図例）、激熱、超激熱などの複数種類（5 種類）のセリフを設け、順に大当たりの可能性が高くなることを示す。このように、5 種類のセリフにより大当たりの可能性を示すので、図 2 5 (d) に示す 3 種類の顔表情よりも具体的（明確）な表現ができる。

10

【 0 0 9 5 】

一方、前記操作指示の演出の開始（図 2 6 (a)）で、十字ボタン 1 8 が指示通りに操作されずに前記解除条件が達成されないときの図 2 6 (e)、(f) に示す前記 S 7 0 9 のロック解除失敗表示処理に対応する表示、および前記 S 8 0 2 の理由報知処理に対応する表示は、前記キャラクタに関する条件選択時の表示態様と同様で、これらの説明を省略する。

【 0 0 9 6 】

そして前記有効期間が終了すると、図 2 6 (g) に示すように、前記 S 9 0 6 の信頼度非報知処理に対応する表示において、無言のセリフ表示 2 1 8 を行ない、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否かを示唆していないことを示す。

20

また、図 2 6 (c) で演出ボタン 1 5 が押されなかったら、図 2 6 (g) と同様の表示を行うようにしてもよいし、演出ボタン 1 5 の操作を指示するボタン操作表示 2 1 4 と、演出ボタン 1 5 の有効期間表示 2 1 5 とが消え、キャラクタ 2 1 6 がそのまま残っている表示を行うようにしてもよい。

【 0 0 9 7 】

また図 2 7 は、前記解除条件として前記数字（信頼度）に関する条件が選択された場合の前記操作指示の演出から前記信頼度の報知処理又は非報知処理に関する一連の表示態様を示す。本表示態様の基本的な表示構成は前記図 2 5 に示す表示態様とほぼ同じで、相違点を中心に説明する。

30

図 2 7 (a) に示すように、前記操作指示の演出の開始では、演出表示装置 2 1 の表示画面の中央に、選択された操作表示 2 1 1 として「下左上右左」の操作指示が表示される。

【 0 0 9 8 】

図 2 7 (b)、(c) に示す前記 S 7 0 6 のロック解除成功表示処理に対応する表示、および前記 S 8 0 4 の演出ボタン操作指示演出開始処理に対応する表示は、前記キャラクタに関する条件選択時の表示態様と同様で、これらの説明を省略する。

40

【 0 0 9 9 】

そして、ロック解除が成功し、有効期間内に演出ボタン 1 5 が操作される（押される）と、図 2 7 (d) に示すように、前記 S 9 0 3 の信頼度報知処理に対応する表示において、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否かを、信頼度のパーセンテージにより示唆する数字表示 2 1 9 がなされる。この場合、パーセンテージとして、1 0 %、2 0 %・・・9 0 %（図例）、1 0 0 %などの複数種類（1 0 種類）の数値を設け、順に大当たりの可能性が高くなることを示す。このように、1 0 種類のパーセンテージにより大当たりの可能性を示すので、図 2 6 (d) に示す 5 種類のセリフよりも更に具体的（明確）な表現ができる。

【 0 1 0 0 】

50

一方、前記操作指示の演出の開始（図27（a））で、十字ボタン18が指示通りに操作されずに前記解除条件が達成されないときの図27（e）、（f）に示す前記S709のロック解除失敗表示処理に対応する表示、および前記S802の理由報知処理に対応する表示は、前記キャラクタに関する条件選択時の表示態様と同様で、これらの説明を省略する。

【0101】

そして前記有効期間が終了すると、図27（g）に示すように、前記S906の信頼度非報知処理に対応する表示において、数字なしの数字表示219を行ない、この演出に対応する特図の図柄変動（当否判定）の結果が大当たりとなるか否か示唆していないことを示す。

10

また、図27（c）で演出ボタン15が押されなかったら、図27（g）と同様の表示を行うようにしてもよいし、演出ボタン15の操作を指示するボタン操作表示214と、演出ボタン15の有効期間表示215とが消え、キャラクタ216がそのまま残っている表示を行うようにしてもよい。

【0102】

図28（a）、（b）に基づいて本パチンコ機の前記特定の演出における演出ボタンのロックに関するタイミングチャートを説明する。

図28（a）に示すように、C演出中において前記操作指示の演出の開始時（a時点）で、演出ボタン15がロックされたことの報知と前記解除条件の操作指示が表示されると同時にロック手段（ロック部材555とロックソレノイド554）が作動して演出ボタン15がロックされる。

20

【0103】

そして判定期間内に、十字ボタン18により前記操作指示通りの操作がなされて条件が達成された場合、前記判定期間の終了時に演出ボタン15のロックが解除される。その後、有効期間b内に演出ボタン15が操作されれば前記当否判定の示唆演出が行なわれる。

【0104】

一方、図28（b）に示すように、判定期間内に、十字ボタン18により前記操作指示通りの操作がなされずに条件が達成されなかった場合、前記判定期間から前記有効期間bの終了時まで演出ボタン15がロックされており、演出ボタン15の操作が不能であるため、c期間に条件が達成されずに演出ボタン15が操作できないことを報知せしめる。勿論、前記示唆演出は行なわれない。

30

【0105】

また本パチンコ機において、前記構成では演出ボタン15がロックされた後に、解除条件が達成されると、演出ボタン15のロックを解除するが、これに限らず、解除条件が達成されなければ演出ボタン15をロックするように構成してもよい。

即ち、図28（c）に示すように、C演出中において前記操作指示の演出の開始時（a時点）で、演出ボタン15がロックされることの報知と前記解除条件の操作指示を表示し、判定期間を開始する。

【0106】

そして判定期間内に、十字ボタン18により前記操作指示通りの操作がなされて条件が達成された場合、演出ボタン15はロックされず、その後、有効期間b内に演出ボタン15が操作されれば前記当否判定の示唆演出が行なわれる。

40

【0107】

一方、図28（d）に示すように、判定期間内に、十字ボタン18により前記操作指示通りの操作がなされずに条件が達成されなかった場合、前記判定期間の終了時に演出ボタン15がロックされ、前記有効期間bの終了時まで演出ボタン15がロックされるので、演出ボタン15の操作が不能であるため、c期間に条件が達成されずに演出ボタン15が操作できないことを報知せしめる。勿論、前記示唆演出は行なわれない。

【0108】

尚、図28（c）、（d）に示すタイミングチャートの構成では、図29に示すように

50

、条件の選択画面において、テロップ表示 2 1 0 として、ボタンがロックされること。ロックを回避する条件を選択させる指示表示を行う。尚、表示において、この時点では演出ボタン 1 5 はまだロックされていないので、条件の呼称はロック回避条件とする。

【 0 1 0 9 】

図 2 8 (a)、(b) に示すタイミングチャートの構成および図 2 8 (c)、(d) に示すタイミングチャートの構成に関わらず本実施形態のパチンコ機によれば、リーチ演出時に、十字ボタン 1 8 を指示通りに操作して、演出ボタン 1 5 のロックを解除(回避)する条件を達成することで演出ボタン 1 5 が操作でき、これにより大当りの信頼度が演出表示されるので、遊技者は前記条件を達成させようと努力することとなる。その努力の成果によって演出ボタンが操作できるようになるので、遊技者が演出ボタンを操作することへ関心度を高めることができ、遊技者の操作意欲を増大させることができる。これにより、演出ボタンなどの操作手段を有効に活用することができ、操作手段の価値を高めることができる。

10

また、演出ボタン 1 5 を操作不能にロックするのに、進退可能に設けられたロック部材 5 5 5 により演出ボタン 1 5 の押圧操作による下方への移動を阻止して接点同士の接触やセンサによる検知を不可としたので、遊技者に明らかに演出ボタン 1 5 が操作できないと認識させることができる。

演出ボタン 1 5 のロックを解除(回避)する条件を達成するのに十字ボタン 1 8 の操作を用いたので、解除(回避)条件を達成するのに遊技者の頑張り次第で達成させることができ、遊技者の条件達成に対する意欲を向上させることができる。

20

尚、演出ボタン 1 5 のロックを解除(回避)する条件として、十字ボタン 1 8 の操作に限らず、始動口へ所定の数の遊技級を入賞させる条件や、所定の普通入賞口へ入賞させる条件など、その他に遊技者が可及的に行動することで達成が可能となる条件を設定する。勿論、制限時間を設ける。

【 0 1 1 0 】

更に、演出ボタン 1 5 のロックを解除(回避)する条件を複数種類設け、一つの条件を遊技に選択させるようにしたので遊技の趣向性が増す。例えば、遊技者がこの変動は当たりじゃないかと強く思える変動(遊技の進行状況)であれば、条件の成立が難しい所定の条件を選んだり、あまり当る気がしないと思うような変動であった場合には、条件の成立が簡単な所定の条件を設定することが可能となる。

30

【 0 1 1 1 】

更にまた、前記解除(回避)条件が達成できなかった場合には、条件が未達成のために演出ボタン 1 5 がロックされて操作ができないことを報知するので、遊技者が、ボタンの故障などと勘違いする恐れもないほか、次回から条件を達成しようと頑張るようになる。

【 0 1 1 2 】

本実施形態のパチンコ機の他の構成として、図 3 0 に示すように、リーチ演出として、複数種類の演出、例えば、「犬リーチ」、「猫リーチ」、「猿リーチ」を設け、これらのリーチごとに大当たりとなる信頼度を相違させる構成としてもよい。

図例では、「犬リーチ」で演出ボタン 1 5 をロックする演出の信頼度を 6 0 %、非ロックでは 1 5 % とされ、「猫リーチ」のロック時では 5 0 %、非ロックで 1 0 % とされ、「猿リーチ」のロック時で 4 0 %、非ロックで 5 % とされる。

40

尚、図 3 0 の説明でロックとは、演出ボタン 1 5 をロックすると決定された場合、つまり、条件が解除されなかったらロックする場合のことであり、条件成立してロックを解除又は回避された場合も含まれる。

【 0 1 1 3 】

前記他の構成によれば、遊技者に、どのリーチ演出であれば、演出ボタン 1 5 がロックされる確率が高い、あるいは、ロックされる確率が低いというように思わせることができる。この場合、例えばあるリーチ演出でロックされた方が大当たりとなる信頼度を高く設定するなどすれば、「ロックを解除するのは面倒だが、ロックされて欲しい」といった、今までにない新しい感情を遊技者に与えることができる。

50

尚、信頼度とは、あるリーチ演出が行われた時の大当りになる場合の出現率とはずれになる場合の出現率を合算した全体出現率に対し、大当りになる場合の出現率の割合を示すものである。このため、大当り信頼度は、全体出現率に対して大当りになる場合の出現率の割合が高いほど高くなる。

【0114】

次に本発明の他の実施形態について説明する。前記実施形態では、一回の特図の変動(演出)の間に、演出ボタン15のロック、該ロックを解除条件の達成操作、条件達成か否かの判定、達成時のロック解除、演出ボタン15の操作、信頼度の表示を行う演出を実行しているが、これに限らず、図31に示すように、複数の特図の変動(演出)に跨って前記演出を行うように構成してもよい。つまり、先読み判定によって、特定の値があった場合に、C演出を行うことが決定され、その前の特図の変動(A演出又はB演出)によって、条件などを報知する構成である。

10

【0115】

図31(a)(b)は演出ボタン15を操作不能にロックした後に、解除条件が達成されたか否かを判定し、条件が達成されたら前記ロックを解除する構成である。特図の1回の変動でA演出が行われ、違う特図の1回の変動でB演出が行われ、更に違う特図の1回の変動でC演出が行われる。

図31(a)に示すように、A演出のa時点で、演出ボタン15がロックされたことの報知と前記解除条件の操作指示が表示されると同時にロック手段(ロック部材555とロックソレノイド554)が作動して演出ボタン15がロックされる。

20

【0116】

そしてA演出の判定期間内に、十字ボタン18の操作がなされて条件が達成された場合、前記判定期間の終了時に演出ボタン15のロックが解除される。その後、B演出を行い後のC演出の有効期間b内に演出ボタン15が操作されれば大当りになるか否かの信頼度を示す示唆演出が行なわれる。

【0117】

一方、図31(b)に示すように、A演出の判定期間内に、条件が達成されなかった場合、前記a時点からB演出後のC演出の有効期間bの終了時まで演出ボタン15がロックされており、演出ボタン15の操作が不能であるため、C演出のc期間に条件が達成されずに演出ボタン15が操作できないことを報知せしめる。勿論、前記示唆演出は行なわれない。

30

【0118】

図31(c)(d)は演出ボタン15のロックを回避する条件が達成されたか否かを判定し、条件が達成されたら前記ロックをしない(回避)する構成である。

即ち、図31(c)に示すように、A演出のa時点で、演出ボタン15がロックされることの報知と前記回避条件の操作指示を行い、判定期間を開始する。

そしてA演出の判定期間内に、十字ボタン18により前記操作指示通りの操作がなされて条件が達成された場合、演出ボタン15はロックされず、その後、B演出を行い後のC演出の有効期間b内に演出ボタン15が操作されれば大当りになるか否かの信頼度を示す示唆演出が行なわれる。

40

【0119】

一方、図31(d)に示すように、A演出の判定期間内で条件が達成されなかった場合、B演出の後のC演出の開始時に演出ボタン15がロックされ、C演出の有効期間bの終了時まで演出ボタン15がロックされるので、演出ボタン15の操作が不能であるため、c期間に条件が達成されずに演出ボタン15が操作できないことを報知せしめる。勿論、前記示唆演出は行なわれない。

【0120】

これによれば、解除(回避)条件の達成から演出ボタン15の操作までの時間的にゆとりがあるので、遊技者は、あわてずに条件成立にむけて努力することができるようになる。

【0121】

50

前記実施形態および他の実施形態のいずれにおいても、ロック機構の構造上、遊技者により演出ボタン15が操作し(押し)続けられた状態では演出ボタン15をロックできない。そこで、図28(b)、(d)および図31(b)、(d)に示したように、有効期間が発生するよりも前に演出ボタン15のロックを行う構成としている。尚、より確実にロックするには図28(d)および図31(d)のように有効期間cの少し前からロックする構成よりも、図28(b)および図31(b)のように解除条件の報知と同時、又は、報知した直後に演出ボタンをロックすることが望ましい。

【0122】

尚、本発明は前記各実施形態に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、大当りの信頼度を示唆させるのにジョグダイヤル16を用いる構成でもよい。

この場合、ジョグダイヤル16を操作不能にロックするロック部材が必要であり、該ロック部材として図32に示すように、ジョグダイヤル16の四方に円弧上のブレーキ161を設ける。これらのブレーキ161は、通常、ジョグダイヤル16から離間しており、ロック時にジョグダイヤル16を四方から締め付けるように当接してジョグダイヤル16の回転操作を不能とする。

また本発明は、機台内に所定数の遊技球が封入され、封入された遊技球を遊技盤の遊技領域に向けて発射するとともに、発射された遊技球を回収し、回収した遊技球を再度発射することで内部の所定数の遊技球を循環的に使用して遊技を行う封入式パチンコ機に適用してもよい。

【符号の説明】

【0123】

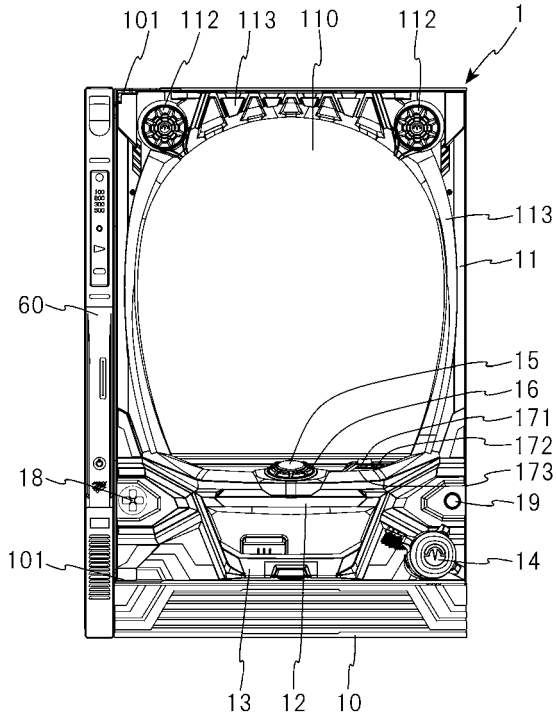
- 1 パチンコ機(弾球遊技機)
- 15 演出ボタン(操作手段、第1の操作手段)
- 16 ジョグダイヤル(操作手段)
- 18 十字ボタン(第2の操作手段)
- 2 遊技盤
- 21 演出図柄表示装置
- 23A 第1特別図柄始動口(始動口)
- 23B 第2特別図柄始動口(始動口)
- 26 特別図柄表示装置
- 40 主制御装置(大当り判定手段、先読み判定手段)
- 42 サブ統合制御装置(ロック報知手段、解除手段、条件報知手段、条件判定手段、選択手段、演出選択手段、ロック判定手段、操作不能報知手段、)
- 554 演出ボタンロックソレノイド(ロック手段)
- 555 ロック部材(ロック手段)

10

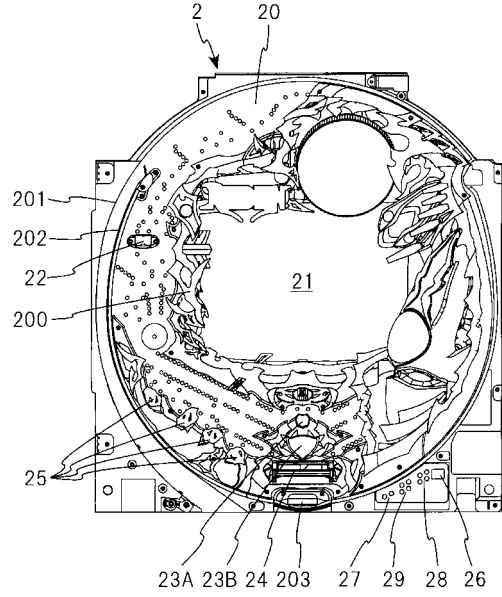
20

30

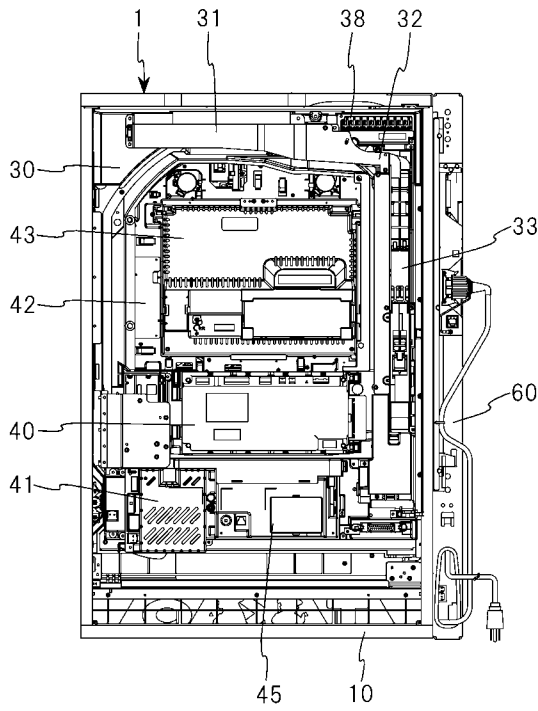
【図 1】



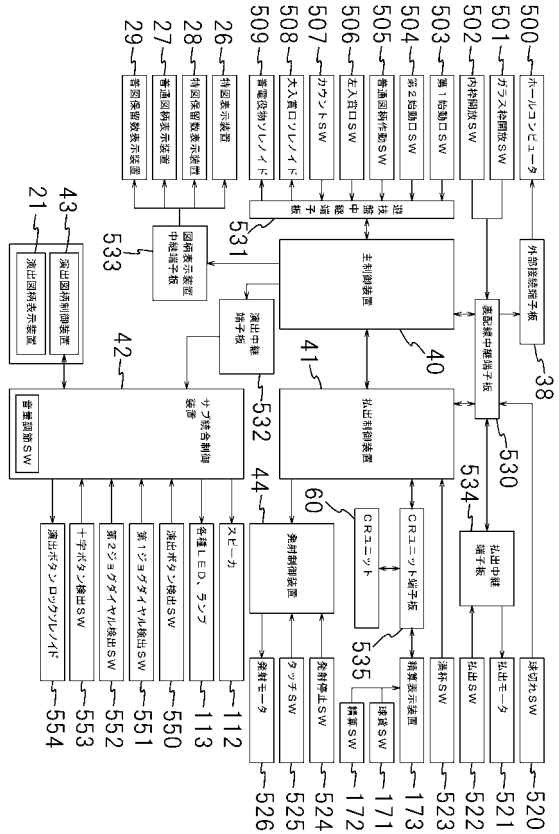
【図 2】



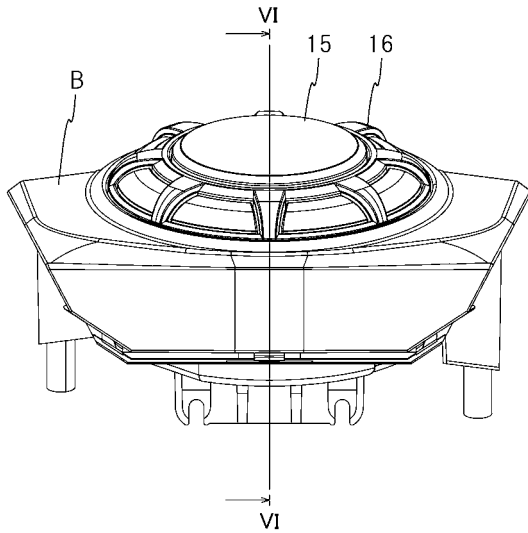
【図 3】



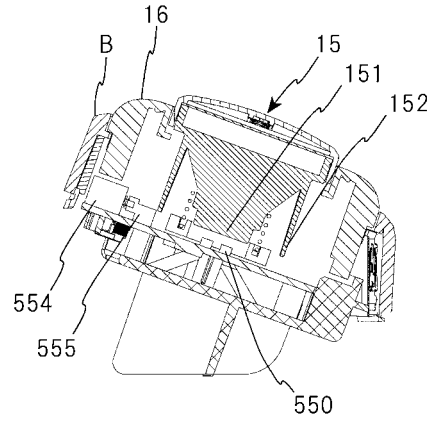
【図 4】



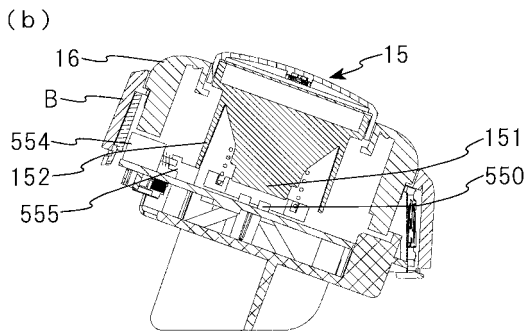
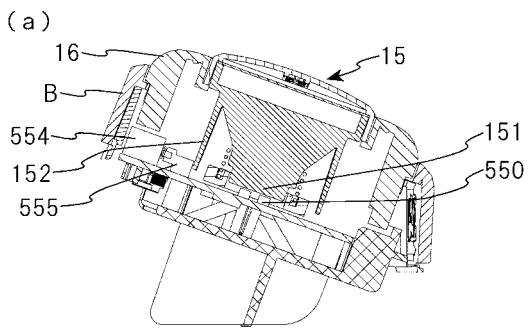
【 図 5 】



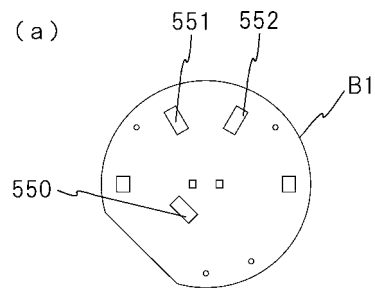
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



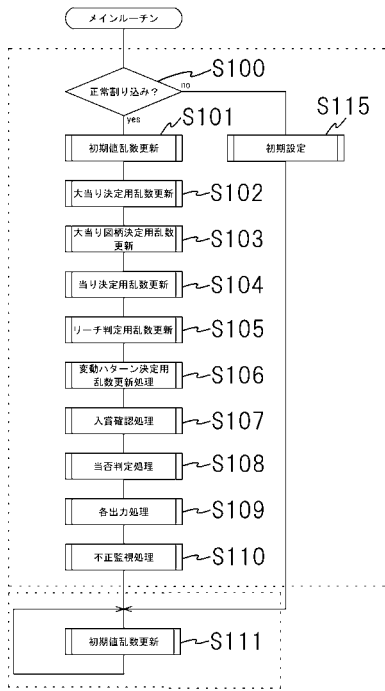
(b)

550	状態
H i	通常状態
L o	押し下状態

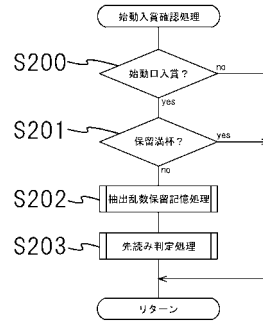
(c)

552	551	CCW	CW	状態
H i	H i			停止位置
H i	L o	↺	↻	停止位置
L o	L o			
L o	H i			

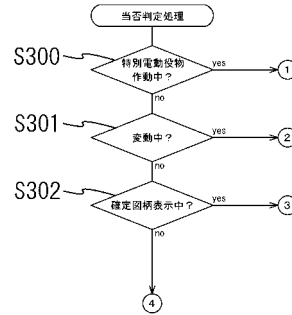
【 図 9 】



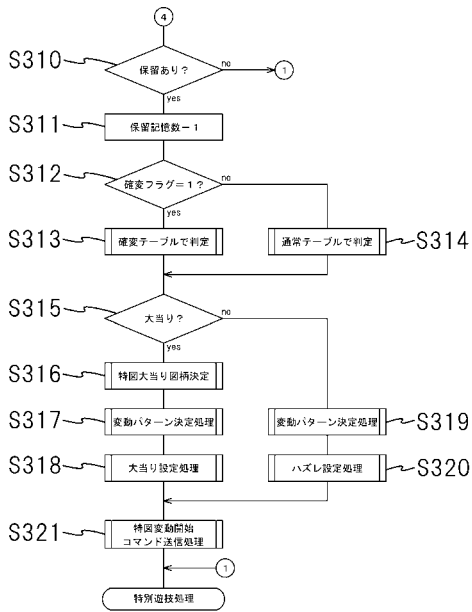
【 図 1 0 】



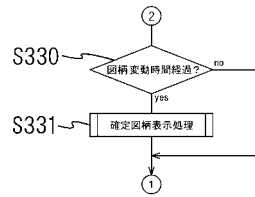
【 図 1 1 】



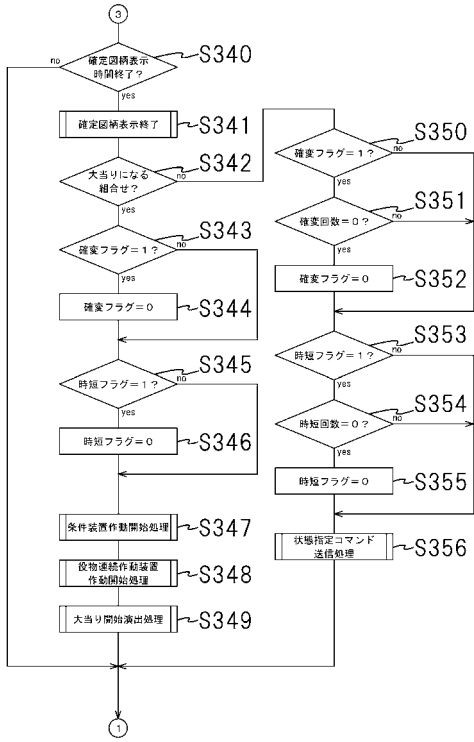
【 図 1 2 】



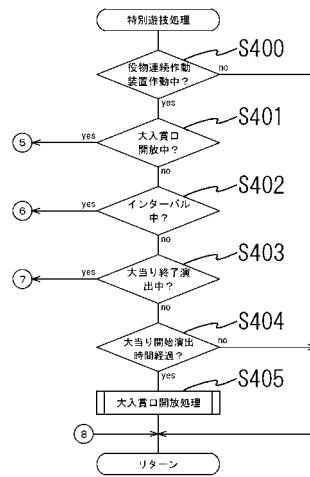
【 図 1 3 】



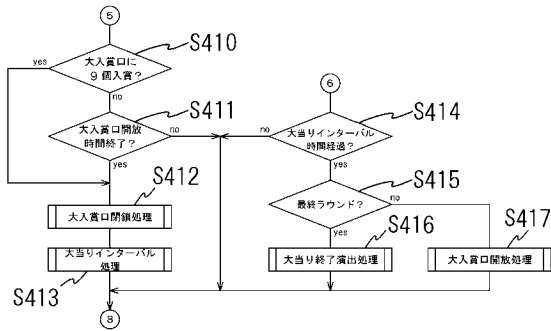
【 図 1 4 】



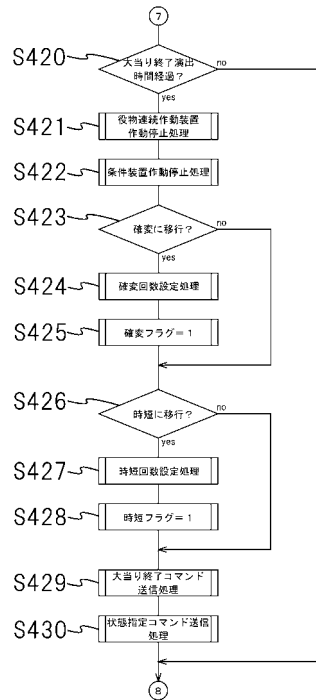
【 図 1 5 】



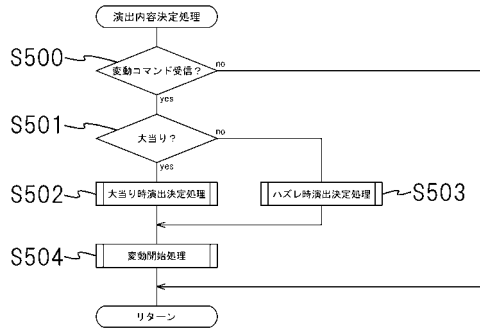
【 図 1 6 】



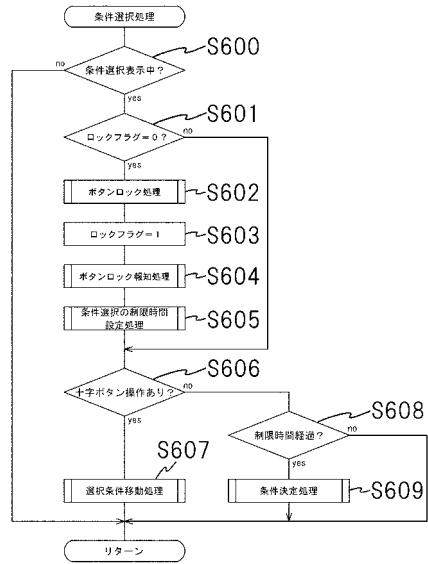
【 図 1 7 】



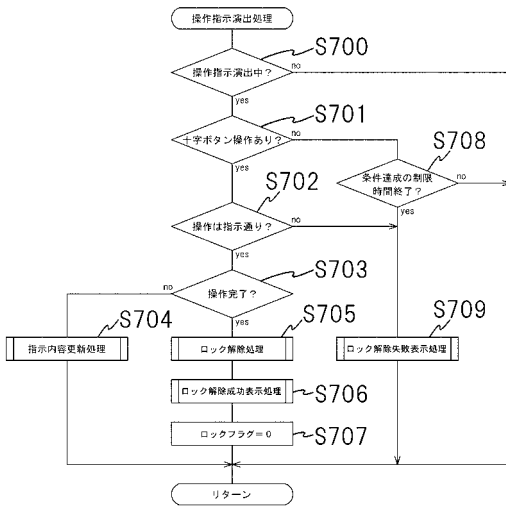
【 図 18 】



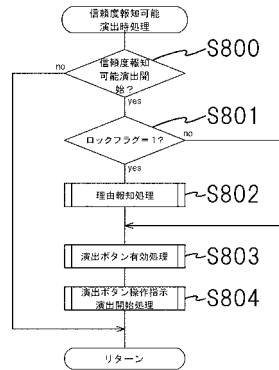
【 図 19 】



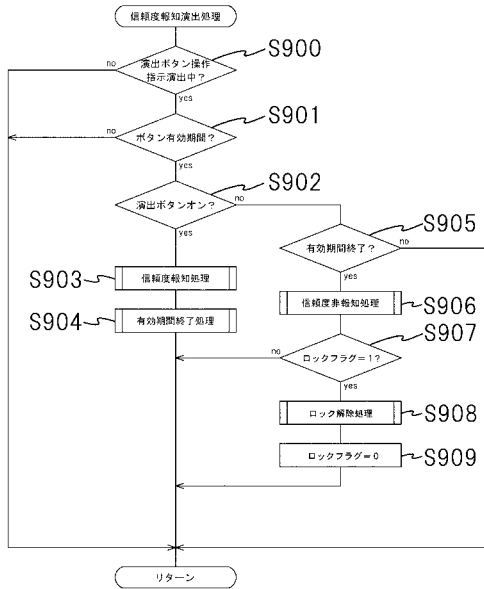
【 図 20 】



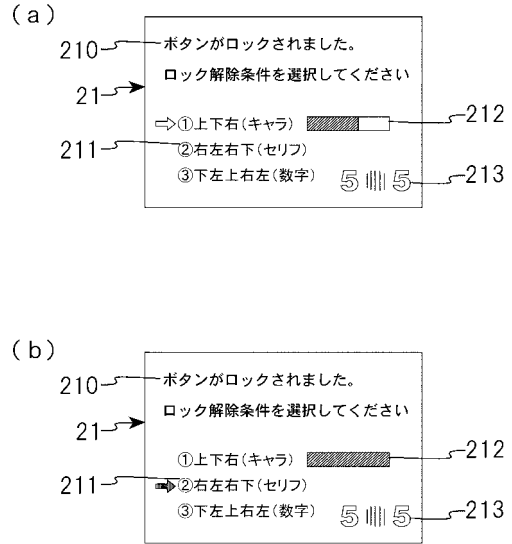
【 図 21 】



【 図 2 2 】



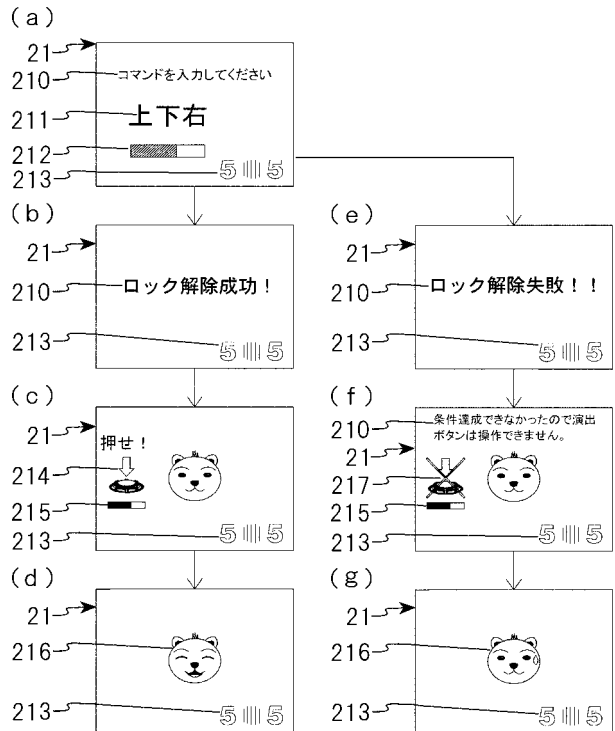
【 図 2 3 】



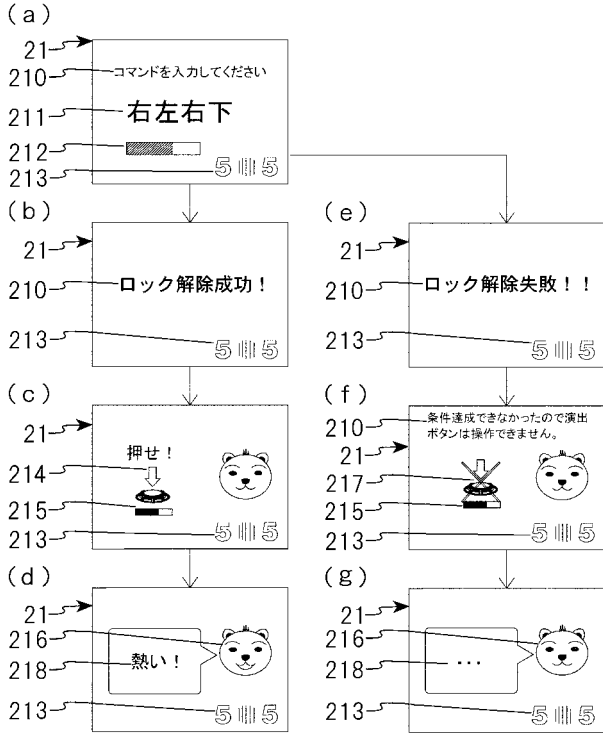
【 図 2 4 】

テーブル	操作指示の種類
キャラ	右→左→右
	左→右→左
	左→右→上
	右→左→下
セリフ	上→下→右
	左→右→上→下
	右→左→右→左
	左→右→左→右
数字	左→右→左→上
	右→左→右→下
	上→下→上→下→右
	下→右→上→左→上
	上→下→左→右→上
	上→上→下→下→左
	下→左→上→右→左

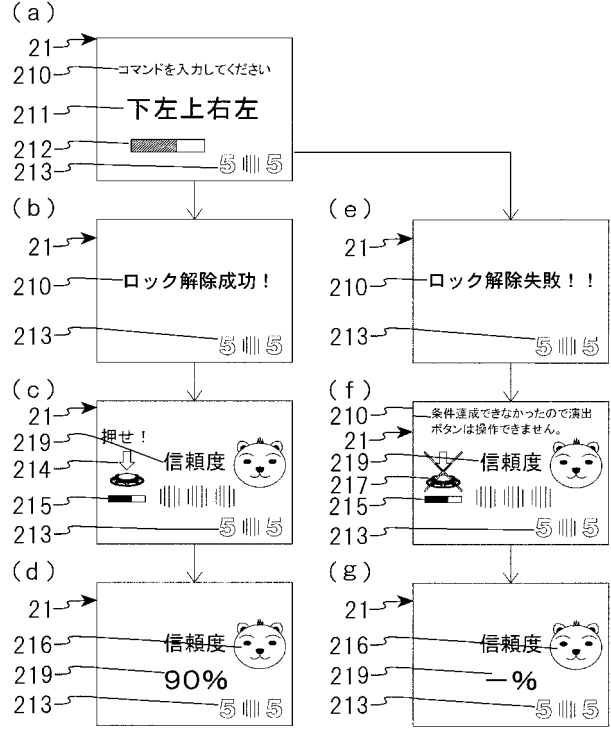
【 図 2 5 】



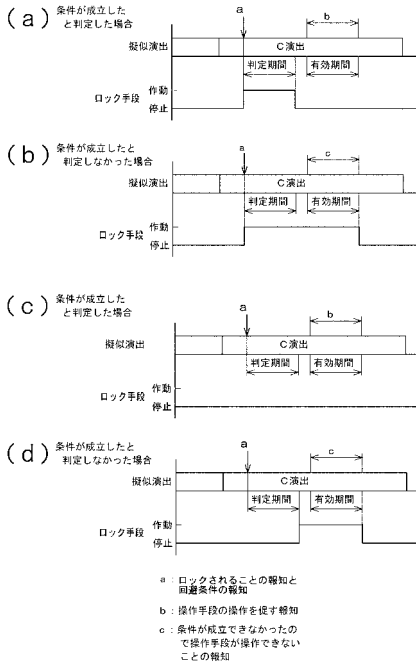
【図 26】



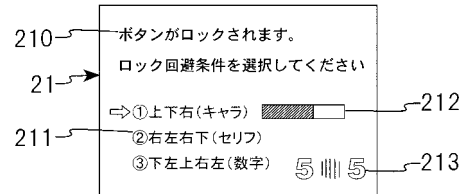
【図 27】



【図 28】



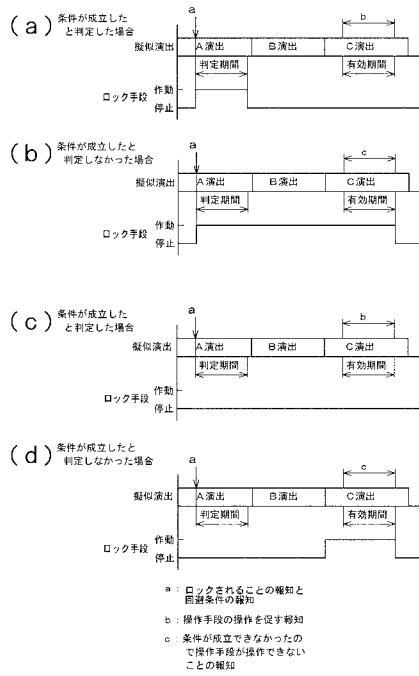
【図 29】



【図 30】

リーチ名	信頼度	
	ロック	非ロック
犬リーチ	60%	15%
猫リーチ	50%	10%
猿リーチ	40%	5%

【 図 3 1 】



【 図 3 2 】

